Mise en marche

Après le chargement (voir les instructions ci-dessous), sélectionnez le niveau de difficulté de départ que vous souhaitez. Plus il est élevé et plus les récompenses sont importantes; mais votre tâche sera également plus complexe.

Pour jouer à Tetris

Une série de blocs de formes différentes tombent un par un du hat de l'écran (aire de jeu). Vous pouvez déplacer ces éléments vers la droite et la gauche et les faire tourner avant qu'ils n'atteignent le bas de l'aire de jeu.
Le but consiste à créer des lignes horizontales complètes de blocs en travers de l'aire de jeu. Une fois qu'une de ces lignes est terminée, elle disparaît, et tous les blocs qui se trouvent au-dessus tombent dans la zone libérée.

Objectif

Vous devez former le plus grand nombre de lignes complètes possible. Si vous laissez des vides, l'aire de jeu se remplira rapidement, ce qui diminuera votre champ de manoeuvre. Lorsque la pile de blocs atteint le sommet de l'écran, le jeu prend fin.
La touche AFFICHER permet d'afficher la forme du bloc qui tombera lorsque le présent bloc aura atterri; ceci peut vous aider à mettre au point la meilleure stratégie. Le rythme de chute des blocs s'accélère automatiquement au fur et à mesure que votre score s'améliore.

Commodore 64 (et C128 en mode 64)

Manette de jeu uniquement.
Vers le haut = pause, vers le bas = laisser tomber
Bouton de feu = rotation

Spectrum

(H) Score élevé
(O) Options
Barre d'espacement: Jouer
(J) Manete de jeu

(Q) Quitter
(S) Afficher
(I) Vers la gauche
(P) Vers la droite
Barre d'espacement: Laisser tomber
(Y) Accélérer

Amstrad

Chargement:
PCW: amorcer CPM. Après le message A>, tapez TETRIS
CPC: (S) = son (J) = Manette de jeu
Tapez RUN TETRIS
1 Afficher
4/Barre d'espacement: Laisser tomber
6 Accélérer
7 Vers la gauche
8 Rotation
9 Vers la droite
(Utiliser le bloc numérique ou les touches du clavier)